ごあいさつ

このたびは『サラダの国のトマト姫』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、
動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

2 ゲーム紹介

『サラダの国のトマト姫』は、野菜や果物たちが暮らす王国を舞台にしたアドベンチャーゲームです。お調子者の柿っ八をお供に、王国一の勇者キュウリ戦士（主人公）の冒険が始まります。

ゲームストーリー

ここは野菜と果物たちが平和にくらすサラダ王国です。城下町のサラダロアの町は今日もにぎわって、町はずれにある「キュウリ戦士の銅像」の前では、柿のおじいさんが、子供たちを相手に昔話をしています。
「今日は、みんなに、わしのご先祖様が、このキュウリ戦士のお供をして、悪いカボチャ大王をこらしめた、大冒険のお話をしてあげよう。」
柿のおじいさんは、やさしく子供たちを見まわすと、ゆっくり話しはじめました。

いまは、平和なサラダ王国も、昔は大きな戦さが何度もあってな。とくに、わしら野菜や果物を狩って食べていた、おそろしいノーミン族との戦いはすごいものじゃった。
このノーミン族をこらしめて、王国を守ったのが、オニオン王じゃ。オニオン王は、野菜や果物のあいだにあった身分制度をなくし、みんなが平等にくらせる世の中を築いたんじゃ。王国は栄え、国民たちはみな、オニオン王を尊敬していた。

ところがじゃ、それまでは王国の貴族として勢力を持っていたカボチャー族のパンプキン大臣は、威張れなくなったので、おもしろくないと思ったのじゃ。「どうして、わしらカボチャが、ピーマンやニンニクと同じにくらさねばならんのだ。よし！こうなったら反乱じゃ！」
反乱をおこしたパンプキンは、ウツボ山脈のふもとに城をたて、みずからカボチャ大王を名乗るようになったんじゃ。カボチャ大王はカボチャが一番えらいという身分制度をつくり、強力な軍隊と重い年貢で国民を苦しめたのじゃ。
そのうえカボチャ大王はノーミン族と手を結び、逆らうものをかたっぱしから捕え、ろうやに入れてしまった。

いっぽうカボチャ軍の手をのがれた年老いたオニオン王、王女のトマト姫は、かつてのオニオン王国の兵士と、レジスタンス（カボチャ大王に抵抗する野菜と果物たちの組織）を結成しカボチャ大王を倒そうとしていたのじゃった。
ところが、そのトマト姫が、カボチャ大王の陰謀にはまって、ウツボ山脈のふもとの城にとじこめられてしまったのじゃ。オニオン王は、悲しみのあまり亡くなってしまった。国民は深く悲しみ、トマト姫の事を心配したのじゃよ。
そしてカボチャ大王は、こともあろうに、トマト姫との結婚を発表した。
その婚礼が迫ったある日、旅に出ていたオニオン国一の勇者、キュウリ戦士が、サラダ王国に帰ってきたのじゃ！
話をきいたキュウリ戦士は、わしの御先祖様の柿っハをお供に、捕われのトマト姫を救い、カボチャ大王をこらしめるために立ち上がったのじゃ。

「わしの話はここまでじゃ。このあとは、みんながキュウリ戦士となってカボチャ大王と戦うのじゃよ。ホッホッホッ………」
柿のおじいさんは、そういってまた、やさしく、子供たちを見まわしました。

3 操作方法

基本操作

コマンドの選択	
コマンドの決定	Ⓐ
コマンドのキャンセル	Ⓑ
メッセージを進める	Ⓐ（メッセージ内に表示中）

3D迷路内を移動するとき

前へ進む	
後ろを向く	
左を向く	
右を向く	

バトルでの操作方法

じゃんけんをするとき

グーを出す	✚
チョキを出す	✚
パーを出す	✚

あっち向いてホイをするとき

上をさす（向く）	✚
下をさす（向く）	✚
左をさす（向く）	✚
右をさす（向く）	✚

タイトル画面での操作方法

選択	SELECT
決定	START

✚と◎、Ⓑと⊗、SELECTとⓎは同じ操作ができます。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 1Pと2Pの切り替え

Ⓛ＋Ⓡを同時に押しながらⓨを押すと、1台の3DS本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

タイトル画面

最初から遊ぶ場合は「START」を、続きから遊ぶ場合は「CONTINUE」を選びます。SELECTでいずれかを選び、STARTを押します。

続きから遊ぶ場合

合言葉（→9）を以下の操作で入力し、STARTを押します。⇦と⇨でカーソル（🍅）の移動、✳でカーソルと重なっている文字を消去できます。

文字の選択	✚
文字の決定	Ⓐ

6 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

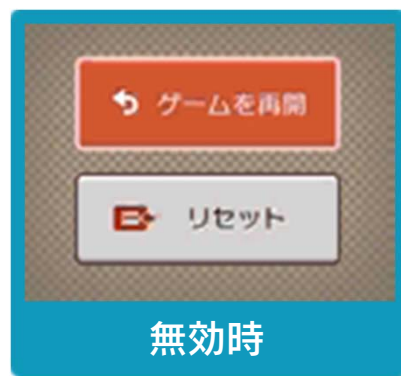
VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓍⓍを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

8 コマンド画面

コマンドを選んでさまざまなアクションを起こし、情報や「もちもの」を集めながら冒険を進めます。

① コマンド（→10）

選択中のコマンドは、赤く表示されます。

② メッセージ

会話の内容や現在の状況などが表示されます。

9 ゲームの進めかた

以下のことに気をつけながら、ゲームを進めます。

「ひと」の話を聞く

同じ相手でも、何度か話しているうちに、重大な事実を思い出すことがあります。

「みる」「しらべる」は、徹底的に

同じ場所でも、何度か行ってみると、今まで見えなかったものが見つかることがあります。よく見て、よく調べることが大切です。

謎めいたヒントは、後で役に立つ

今はわからない役に立たないヒントでも、後の重要な場面で役に立つことがあります。

不必要なコマンドはない

いろいろなコマンドを試すと、意外な情報を得られることがあります。

「とる」ことを忘れずに

アイテムは、わたされたもの以外は「とる」コマンドを選ぶことで、はじめて自分の「もちもの」に追加されます。

ブロッククリアと合言葉

物語はいくつかのブロックに分かれています。特定の場面まで進むとブロッククリアとなり、合言葉が表示されます。合言葉をタイトル画面で「CONTINUE」を選んだ後に表示される画面で入力すると、次のブロックから始められます。

落し物

ブロックとブロックの間に、柿っ八が「もちもの」を落としたり、失くしたりすることがあります。

10 コマンド

いどう
他の場所に移動します。

みる
画面内の様子を見ます。

しらべる
詳しく調べます。見るだけではわからなかったことが、わかるかもしれません。

はなす
そこにいる「ひと」と話します。

とる
「もちもの」に加えます。

つかう
「もちもの」を使います。

わたす
「もちもの」を誰かにわたします。欲しがっている「ひと」にわたすと、とっておきの情報がもらえるかもしれません。

かう
お店にいると、買い物ができます。

たたく
「ひと」やドアなどを叩きます。見たり調べたりしただけではわからないことも……

たたかう
敵と「あっち向いてホイ」で戦います（→11）。

ほめる
「ひと」をほめます。重要な情報を得るには、ほめることも大切です。

すてる

いらなくなった「もちもの」を捨てます。

もちもの

「もちもの」を確認します。

かきっぱち

お供の柿っ八の意見を聞きます。時には役
に立つかも……

11 あっち向いてホイ

サラダの国の戦いは、「あっち向いてホイ」で行われます。「あっち向いてホイ」に勝つと敵のパワーが減り、負けると敵のパワーが増えます。敵のパワーをなくすと、勝ちです。「あっち向いてホイ」に何回か続けて負けると、戦う前の画面に戻されます。カボチャ大王に負けると、ゲームオーバーになります。

「あっち向いてホイ」のルール

じゃんけんをして勝った方が、上下左右のいずれかを指さします。じゃんけんに負けた方は、上下左右のいずれかへ顔を向けます。さした方向と向いた方向が同じになると、さした人の勝ちです。方向がちがった場合は、もう一度じゃんけんからやり直します。

キュウリ戦士

オニオン王国一の勇者。オニオン王のもと、ノーミン族を相手に大活躍したが、もっと広く世界をみたいといって大臣の座を捨てて、諸国武者修行の旅へ。
キュウリー本流剣法の使い手。得意技はモロミの剣［けん］、トマト姫には、ほのかな恋心を抱いている。

トマト姫

オニオン王の娘。カボチャ大王の圧政に立ち上がるが、陰謀にはまり、捕われの身に。
国民の希望の星である。
歌って踊れる女王をめざしているとか。

カボチャ大王

カボチャ一族のリーダーパンプキン。カボチャ大王と名乗ってからは、国民を苦しみのどん底に突き落とす暴君となる。じゃんけんの強さはものすごく、一度も負けたことがない。

柿っ八

柿一族のお調子者。剣術はさっぱりだが、村じゃんけんでは、いつも横綱になっているくらいのじゃんけん名人。カボチャ軍の手によってノーミン一族にひきわたされてしまうが、自力で逃げ出す。

13 お問い合わせ先

『サラダの国のトマト姫』
に関するお問い合わせ先

株式会社
コナミデジタルエンタテインメント

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。